

# 感覚を

# むく

2024

10.5 | 土 |

14:00~16:30〔受付 13:30~〕

会場 / 株式会社オーイーシー〔1F OEC CUBE〕

大分市東春日町17-57

お車でお越しの際は会場周辺の一般有料駐車場をご利用ください

想像を創造に変えていくイノベーション

「そこに実在する空間を視覚以外の感覚でどう感じるのか」  
「そこに実在しない空間を聴覚でどう感じるのか」  
について追究します。

そこに実在する空間を

視覚以外の感覚

でどう感じるのか



パネリスト  
志村 真介 氏

ダイアログ・イン・ザ・ダーク・ジャパン 代表



ダイアログ・イン・ザ・ダーク

完全に光を遮断した「純度100%の暗闇」で目以外の感覚でものを「みる」体験ができるソーシャル・エンターテインメント。東京・竹芝のダイアログ・ダイバーシティミュージアム「対話の森」と東京・神宮外苑の「内なる美、ととのう暗闇。」で開催中

そこに実在しない空間

を聴覚でどう感じるのか



パネリスト  
久保 二郎 氏

株式会社アコースティックフィールド 代表取締役



株式会社アコースティックフィールド

研究開発やエンターテインメントのフィールドで使用されるハイレベルな立体音響システムや技術を提供するとともに、立体音響を実践するためのワークショップなどを開催している。

定員 / 40名・申込み順

参加費 / 無料

対象 / どなたでも参加できます



申込み締切り: 10月2日〔水〕

参加希望はこちらの申込みフォームから  
お願いします。  
steam-lab@oita-u.ac.jpからのメールを  
受信できるように設定をご確認ください。

<https://forms.gle/8ugrxKEZyAMATLhH6>

OITA UNIVERSITY  
**STEAM Lab.**

Science Technology Engineering Arts Mathematics

問い合わせ先  
大分大学 STEAM Lab.〔スチームラボ〕  
E-mail : steam-lab@oita-u.ac.jp〔担当: 竹中〕

大分大学STEAM Lab.HP : <https://steamlab.ed.oita-u.ac.jp>

# 志村 真介

SHIMURA Shinsuke

ダイアログ・イン・ザ・ダーク・ジャパン Founder  
一般社団法人ダイアログ・ジャパン・ソサエティ理事

関西学院大学商学部卒。

コンサルティングファームフェロー等を経て1999年からダイアログ・イン・ザ・ダークの日本開催を主宰。

1993年日本経済新聞の記事で「ダイアログ・イン・ザ・ダーク」と出会う。

感銘を受け発案者ハイネッケに手紙を書き日本開催の承諾を得る。

ダイアログ・イン・ザ・ダークは各地での短期開催を経て、2009~2017年に神宮外苑で常設展示。

そして2020年8月、東京・竹芝「アトレ竹芝」内にダイアログ・ダイバシティミュージアム「対話の森」をオープン。

視覚障害者の新しい雇用創出と誰もが対等に対話できるソーシャルプラットフォームを提供してきている。

## 著書

志村真介 (2015)『暗闇から世界が変わる ダイアログ・イン・ザ・ダーク・ジャパンの挑戦』講談社

ダイアログ・イン・ザ・ダーク (2015)『DIALOG IN THE DARK 一暗闇の中の対話— みるということ』小学館。

茂木健一郎 with ダイアログ・イン・ザ・ダーク (2011)『まっくらな中での対話』講談社

## ダイアログ・イン・ザ・ダーク

暗闇での体験を通して、人と人とのかかわりや対話の大切さ、五感の豊かさを感じる「ソーシャルエンターテインメント」

1988年、ドイツの哲学博士アンドレアス・ハイネッケの発案によって生まれたダイアログ・イン・ザ・ダークは、これまで世界47カ国以上で開催され、900万人を超える人々が体験している。

日本では、1999年11月の初開催以降、これまで24万人以上が体験している。

# 久保 二郎

KUBO Jiro

株式会社アコースティックフィールド 代表取締役

立体音響技術者（システムデザイン・技術開発・サウンドデザイン・バイノーラル他）api社のアナログミキシングコンソールから、当時最先端であったDSDおよびハイビットハイサンプリングコンバーターのdCS社など、高品位なプロオーディオ機器を幅広く扱う輸入代理店のセールスエンジニアとしてキャリアをスタート。その後ライブ、ホームシアター、ヘッドフォン、さらには研究開発分野における立体音響システム開発など、あらゆる音のフィールドに携わる。

2007年、株式会社アコースティックフィールドを設立。

現在まで立体音響を中心とする多くの特殊音響システム開発やコンサルティングを行う一方で、豊富な経験を軸にサウンドアーティストの立体音響による音楽制作やインストールを技術面からサポートしている。

2014年、ヘッドフォンおよびイヤホンでの音楽リスニングに特化した高音質バイノーラルプロセッシング技術「HPL」を発表。

2020年より、音楽を“作る”“聴く”ための新しい環境作りの一つとして、立体音響の普及を目指したワークショップ「立体音響ラボ」を展開。

## 受賞

第26回 日本プロ音楽録音賞 ハイレゾリューション部門優秀賞  
(作品: Lenna/細井美裕)

株式会社アコースティックフィールド

- ・特殊音響システム開発：聴覚研究、建築音響、自動車研究、放送、配信、各種シミュレーター、VR、ライブ等の主に立体音響システムの開発
- ・立体音響機器開発：高品位バイノーラルプロセッシング技術の供給など
- ・立体音響コンサルティング：研究開発、エンタテインメントを問わず、立体音響に関するコンサルティングや業務委託など
- ・音響機器ならびにソフトウェアの輸入販売
- ・立体音響音楽制作技術サポート：マルチチャンネルやバイノーラルの音楽制作の技術サポート

想像を創造に変えていくイノベーション

## TIMETABLE

14:00 ● 開会の挨拶〔STEAMLab.副所長 藤原 耕作〕  
進行説明

14:10 ● 志村 真介氏  
そこに実在する空間を視覚以外の  
感覚でどう感じるのか

14:40 ● 深掘り質問タイム〔STEAMLab.廣瀬 剛〕

14:55 ● 休憩

15:05 ● 久保 二郎氏  
そこに実在しない空間を聴覚でどう感じるのか

15:35 ● 深掘り質問タイム〔STEAMLab.清水 慶彦〕

15:50 ● 休憩

16:00 ● クロストーク〔志村 真介氏×久保 二郎氏〕

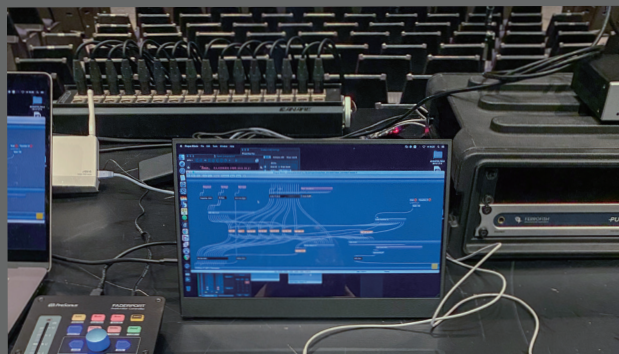
16:20 ● まとめと閉会の挨拶〔~16:30〕



Dialog in the Dark



Acoustic Field Inc.



## 司会

廣瀬 剛  
大分大学 教育学部 教授  
STEAM Lab.  
清水 慶彦  
大分大学 教育学部 准教授  
STEAM Lab.  
大分大学 STEAM Lab.